

**PERANCANGAN INTERIOR
OMAH DHUWUR RESTO**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Diajukan oleh :

Haidar Rizaldi Baihaqi

NIM 1410104123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

ABSTRAK

Omah Dhuwur Resto merupakan restoran yang menempati salah satu bangunan heritage yang berada di Kawasan Tegal Gendu Kotagede. Bangunan heritage pada Omah Dhuwur Resto merupakan peninggalan salah satu subculture wong kalang. Bangunan bergaya kolonial dengan perpaduan adat jawa ini memiliki interior yang terkesan kuno serta seram. Maka dari itu perlu dilakukan redesign dengan tujuan memberikan hal baru dan kesan berbeda serta lebih kekinian dibandingkan resto heritage lainnya, selain itu juga mampu mengedukasi masyarakat di era *modern*. Proses *redesign* dimulai dengan mengumpulkan data berupa fakta lapangan yang meliputi pengukuran, pengamatan dan wawancara dari berbagai sumber yang terkait. Selanjutnya dengan memaparkan masalah yang terdapat pada Omah Dhuwur Resto. Proses masalah tersebut akan menjadi acuan untuk mencari solusi berupa ide dan pengembangan desain. Beberapa ide akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan desain terbaik. Hasil akhir perancangan interior ini diharapkan dapat mempertahankan bangunan *heritage* yang menjadi ciri khas pada Omah Dhuwur Resto dengan kesan kekinian dan fleksibel. Namun tetap mengangkat unsur lokalitas dengan menerapkan desain yang mengadaptasi dari jajanan pasar khas Kotagede yaitu Kipo.

Kata kunci : Omah Dhuwur Resto, Heritage, Kipo.

ABSTRACT

Omah Dhuwur Resto is a restaurant that occupies a heritage building in the Tegal Gendu Kotagede area. The heritage building at Omah Dhuwur Resto is a legacy of one of the Wong Kalang subcultures. This colonial-style building with a blend of Javanese customs has an interior that seems ancient and spooky. Therefore it is necessary to do a redesign with the aim of giving new things and a different and more contemporary impression than other heritage restaurants, besides being able to educate people in the modern era. The redesign process begins by collecting data in the form of field facts which include measurements, observations and interviews from various related sources. Furthermore, by describing the problems found in Omah Dhuwur Resto. The problem process will become a reference for finding solutions in the form of ideas and design development. Several ideas will be evaluated to get the best design. The final result of this interior design is expected to be able to maintain the heritage building that is characteristic of Omah Dhuwur Resto with a contemporary and flexible impression. However, it still raises the element of locality by applying a design that is adapted from the typical Kotagede market snack, Kipo.

Keywords: *Omah Dhuwur Resto, Heritage, Kipo.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR OMAH DHUWUR RESTO diajukan oleh Haidar Rizaldi Baihaqi, NIM 1410104123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung Jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

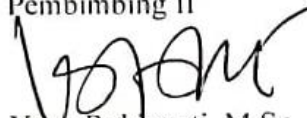
Pembimbing I



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003

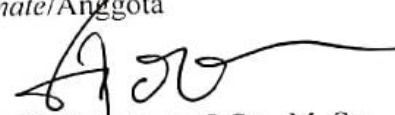
Pembimbing II



Yuli Rubiyanti, M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001

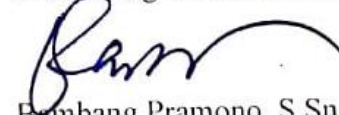
Cognate/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M. Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

Ketua Program Studi /Ketua /Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan, Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Limbik Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya, Imam Satoto dan Luluk santy kurnianingsih yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku dosen wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
5. Yth. Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. dan Ibu Yuyu Rubiyanti, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Yth. Bapak Tambang staff prodi Interior, yang selalu membantu membukakan pintu lebih awal untuk saya mengumpulkan tugas.
11. Yth. Ibu Menil dan Bapak Kris selaku staff Omah Dhuwur Resto yang membantu kelancaran survei lapangan.
12. Mutiara Febri Haninda yang selalu bersedia memberi bantuan, dorongan dan dukungan dari segi apapun.
13. Teman-teman Barockah Little Home, Parkiran Interior, Kantin Klup, IMDI, Kolona Bar n Kitchen, Edi Kurniawan, Amin Dwi Cahyo, Adika, Galih Ario Prabowo, Herku Nanutama, SASENITALA, SASENIGAYA.
14. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Konco Kandunk, Indis, Gradasi, Sak Omah, Guratan, Dimensi, dan Poros.
15. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
16. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 15 Desember 2020

Penulis



Haidar Rizaldi Baihaqi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	IV
PERNYATAAN KEASLIAN.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN.....	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	5
BAB II.....	8
PRA DESAIN	8
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Tinjauan Umum.....	8
2. Tinjauan Khusus	16
B. PROGRAM DESAIN	18
1. Tujuan Desain.....	18
2. Sasaran Desain	18
3. Data	19
4. Data Literatur	34
BAB III	54
RUMUSAN MASALAH & IDE SOLUSI DESAIN	54
A. PERNYATAAN MASALAH.....	54
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	54
BAB IV	58
PENGEMBANGAN DESAIN.....	58

A. ALTERNATIF DESAIN.....	58
1. Alternatif Estetika Ruang	58
2. Alternatif Penataan Ruang.....	67
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	69
B. HASIL DESAIN	70
C. RENCANA ANGGARAN BIAYA DAN ANALISA HARGA SATUAN	79



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Yogyakarta adalah kota yang memiliki *label* Istimewa. Keistimewaan Yogyakarta sangatlah beragam, mulai dari seni, budaya hingga pendidikan. Pada era globalisasi yang sangat mempengaruhi perkembangan zaman pada saat ini, tetapi masyarakat Yogyakarta tidak terpengaruh untuk urusan melestarikan budaya.

Disebelah tenggara dari pusat kota Yogyakarta, terletaklah kota tertua di Yogyakarta. Kota gede adalah kota tertua di Yogyakarta. Di Kota gede masih banyak kita jumpai bangunan yang berumur lebih dari 150 tahun, bekas peninggalan kerajaan sultan agung dan bangunan **Wong Kalang**.

Seperti tempat bersejarah lainnya, Kotagede juga mempunyai kisah tersendiri, yang turun temurun diceritakan. Contohnya, kisah tentang Rumah Kantil, yaitu rumah yang dipercaya mempunyai kekuatan mistis yang sampai sekarang masih dikeramatkan oleh masyarakat Kotagede. Kemudian, ada Watu Gatheng, yaitu batu seukuran tiga kepalan tangan orang dewasa yang dipercaya merupakan mainan Ki Ageng Mangir, keponakan Pangeran Senopati yang sekaligus menjadi musuhnya. Dari semuanya itu, ada legenda yang hingga saat ini dianggap paling terkenal, yakni legenda mengenai Orang Kalang.

Menurut berbagai sumber, Orang Kalang adalah bekas pasukan Sultan Agung yang mengalami kekalahan ketika mereka menyerbu Bali, sekitar tahun 1800-an, untuk memperluas daerah kekuasaan. Selain itu, mitos asal-usul orang Kalang juga menyajikan cerita yang menarik. Mitsuo Nakamura (1983), Antropolog dari Jepang ini mengungkapkan mitos yang berkembang tentang orang Kalang. “Mereka dianggap keturunan anjing. Mitos lainnya, beberapa orang bahkan

percaya kalau orang Kalang keturunan dari kera yang kemudian menikah dengan putri ”, ujarnya. Kata Kalang juga menarik untuk diketahui. Dalam kamus bahasa Jawa yang disusun oleh Gericke Roorda Kalang sama dengan *Kedjaba* yang mempunyai makna berdiri di luar. Orang Kalang kerap dianggap bukan bagian dari Suku Jawa karena pengaruh mitos dan arti kata tersebut.

Oleh karena kebiasaan hidup Orang Kalang yang berpindah-pindah dan mencoba untuk mandiri, Sultan Agung akhirnya memberikan kebebasan bagi mereka untuk menempati daerah barat Kotagede (sekarang jalan Tegal Gendu dan Mondoraka). Dan di masa kolonial, karena kepiawaian mereka dalam berdagang, membuat pemerintah Belanda memberikan wewenang untuk memonopoli perdagangan perhiasan.

Orang Kalang menunjukkan keberadaan mereka pada masyarakat Yogya dengan membangun rumah yang berbeda sama sekali dengan bangunan Jawa pada umumnya. Bentuknya biasanya tinggi bertembok sangat tebal, dan dihiasi kaca-kaca Art Deco. Bangunan semacam ini masih bisa ditemui di Yogya sampai saat ini. Di antara rumah-rumah Kalang tersebut, ada satu rumah yang paling besar, milik Prawiro Sutinah atau kerap disapa Pak Tembong, seorang saudagar yang sangat kaya. Rumah megah ini berdiri tepat di pintu masuk Kotagede. Sejak dihuni oleh keluarga Pak Tembong, fungsi rumah ini sering berubah-ubah, sempat digunakan sebagai pabrik tenun, hingga sekarang ini menjadi sebuah restoran. Rumah yang seakan menjadi pajangan mewah di pintu masuk Kotagede ini sekarang dikenal dengan nama Omah Dhuwur.

Restoran yang menempati bangunan berumur 150 tahun ini dimiliki oleh Pak Gani, yang juga adalah pemilik HS Silver. Dia adalah salah satu orang yang sangat paham dan paling menguasai bangunan ini. Berdirinya Omah Dhuwur ini sebenarnya bermula dari alasan perdagangan, yaitu untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung HS Silver. Namun ternyata desain bangunan tua ini juga

sangat cocok untuk dijadikan sebuah restoran yang bernuansa alam. Kekhasan Omah Dhuwur tidak hanya terletak pada menu makanannya saja, melainkan juga terletak pada sebuah galeri yang terdapat di dalamnya. Galeri ini memajang beberapa artefak dan kerajinan perak. Konsep desain bangunan ini adalah perpaduan antara beberapa gaya internasional dan tradisional Jawa. Hal ini misalnya dapat dilihat dari Red Bar, sebuah bar bernuansa merah dengan gaya Jepang, sebuah teras yang bernuansa western, dan gasebo-gasebo yang dibuat dengan nuansa Cina. Sedangkan arsitektur Jawa diperlihatkan pada sebuah pendopo yang bernuansa Jawa kuno.

Sebagai restoran yang memiliki bangunan yang bersejarah dan memiliki ciri khas, interior dan furnitur seharusnya juga menyesuaikan suasana dengan bangunan *omah kalang* tersebut supaya lebih fokus dan lebih mempunyai karakter yang kuat. Diharapkan nanti bisa lebih banyak menarik wisatawan dan tentunya wisatawan juga mengetahui sejarahnya.

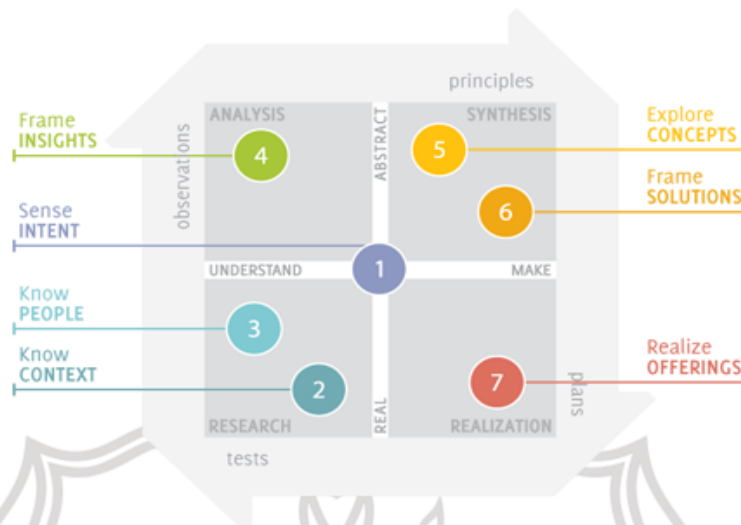
B. METODE DESAIN

1. Proses Desain

Proses desain yang diterapkan adalah proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar. Tahapan pertama yaitu dengan mengamati dan belajar dari faktor-faktor nyata dari situasi di dunia nyata. Kemudian, membuat model konseptual untuk menyusun ulang masalah dalam cara-cara baru. Setelah itu, mengeksplorasi konsep-konsep baru dalam istilah-istilah abstrak sebelum mengevaluasi dan mengimplementasikan untuk melihat penerimaan hasilnya di dalam dunia nyata.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain Inovasi menurut Vijay Kumar terdapat tujuh mode aktifitas yang berbeda untuk desain inovasi, yaitu Memahami Tujuan, Mengetahui Konteks,

Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. 1 Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2012)

1) Memahami Tujuan (Sense Intent)

Pada proses awal ini kita berada dalam lima tahap menentukan dari mana kita harus memulai: Mengumpulkan yang terbaru, Memetakan tinjauan, memetakan tren, Menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan awal.

2) Mengetahui Konteks (Know Context)

Pada proses ini kita mempelajari konteks, yaitu kondisi atau kejadian yang memengaruhi lingkungan di mana penawaran inovasi kita tercipta atau bisa tercipta. Disini kita memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi kita termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

3) Mengenal Masyarakat (Know People)

Tujuan kita di proses ini adalah memahami orang dan interaksi mereka dengan segala hal dalam kehidupan mereka

sehari-hari. Tujuan utamanya adalah menarik gagasan-gagasan terpenting dari pengamatan kita.

4) Menyusun Gagasan (Frame Insights)

Pada proses ini, kita menstrukturkan apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya. Kita menggunakan campuran berbagai jenis metode untuk memperoleh berbagai perspektif dari konteks demi pemahaman yang lebih lengkap.

5) Mengeksplorasi Konsep (Explore Concepts)

Selanjutnya dalam proses ini, kita melakukan proses brainstorming terstruktur untuk mengidentifikasi peluang dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. Di tahap awal eksplorasi ini, kita dapat membangun prototype kasar untuk memfokuskan diskusi tim atau untuk mendapatkan masukan awal dari pengguna atau klien.

6) Menyusun Solusi (Frame Solutions)

Pada proses ini, deskripsi solusi dibalikkan menjadi gambaran untuk memberikan tim, pengguna, dan klien pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin”. Tahapannya adalah: menghasilkan pilihan-pilihan, menyistamkan konsep, Mengevaluasi konsep, Mengomunikasikan solusi, dan Mengorganisir solusi.

7) Merealisasikan Penawaran (Realize Offerings)

Dalam proses ini, kita memastikan bahwa solusi-solusi yang potensial tersusun dan prototype yang teruji dibangun berdasarkan pengalaman-pengalaman orang lain dan bisa memberikan nilai yang sesungguhnya.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara dari Vijay Kumar, yaitu:

1. Fakta-fakta Kunci, adalah potongan informasi singkat dari sumber-sumber terpercaya yang menunjukkan kondisi dari topic yang ditentukan. Fakta-fakta kunci bisa bersifat statistic, atau berupa pendapat para ahli yang disimpulkan dalam pernyataan singkat, yang disusun dalam dokumen bersama untuk didiskusikan.
2. Wawancara Pakar Subjek, adalah metode untuk memahami dengan cepat bidang peminatan yang dipilih. Wawancara ini berfungsi sebagai percakapan yang terarah yang selama berlangsungnya wawancara ini kombinasi informasi yang penting, fakta, pendapat ahli, dan gagasan-gagasan menarik bisa dikumpulkan dan dibagikan.

Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang masih menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu:

1. Kunjungan Lapangan, adalah cara paling langsung untuk membangun empati dengan orang lain. Metode ini adalah cara untuk mengenal pengguna dengan cara yang tidak memihak dan sering kali memberikan gambaran tentang perilaku yang tidak jelas terlihat dan gagasan tentang kebutuhan yang tidak terpenuhi.
2. Simulasi Pengalaman, adalah metode penelitian yang digunakan untuk membantu peneliti memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Metode ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi apa yang penting bagi sebagian besar pengguna dalam suatu pengalaman.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah dengan *Metode Hipotesis Nilai*, menetapkan dengan jelas nilai apa yang akan diciptakan oleh solusi yang ditujukan bagi pengguna dan penyedia. Hipotesis Nilai adalah definisi dari nilai yang dituju untuk sebuah penawaran baru yang memungkinkan dan

digunakan pada awal pengembangan untuk menyusun area eksplorasi.

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah *Metode Skenario Konsep*, mengilustrasikan konsep sebagai kisah nyata yang menampilkan pengguna dan konteks. Skenario konsep membuat serangkaian sketsa, ilustrasi, atau kolase foto untuk mengekspresikan bagaimana konsep itu akan dipakai oleh calon pengguna dalam situasi yang diusulkan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang akan digunakan adalah dengan mengevaluasi alternative desain bersama klien untuk mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien.

